

PRE-LUDIS FOLKLÒRICS

Literatura tradicional infantil
al Col·legi «Mn. Ramon Bergadà»
de Constantí (Tarragonès)

Rosa de les Neus Palau i Palau

INTRODUCCIÓ

Aquest treball és un extracte de la Tesi de Llicenciatura que em va dirigir el Dr. Jaume Vidal i Alcover, i vaig presentar en el Departament de Literatura Catalana, Universitat de Barcelona, Facultat de Filologia (Tarragona), el juny de 1986. He de fer constar el meu reconeixement i agraïment al Professor de la Facultat, Josep M. Pujol, per les seves directrius, orientacions i suport.

El material d'aquest treball ha estat recollit al Col·legi "Mossèn Ramon Bergadà" de Constantí (Tarragonès) des del curs acadèmic 1981/82 fins el curs 1984/85. Els informants són i eren alumnes del centre d'edats compreses entre els quatre i els catorze anys en el moment de practicar les observacions, per tant el meu agraïment a tots els alumnes, Director i Professors del Centre per la seva predisposició, ajuda i col·laboració, així com al Camp d'Aprenentatge de Tarragona, per proporcionar-me els aparells de filmació en video, a Albert Romaní pel seu ajut en la transcripció del material melòdic i al Dr. Josep Crivillé, professor d'Etnomusicologia del Conservatori Municipal de Barcelona que ha resolt amabilíssimament les consultes que li he sotmès.

PRE-LUDIS FOLKLÒRICS

Com indica el títol aquesta tesi es dedicava als "Pre-ludis" és a dir a la fase preliminar del joc.

Essent com és el joc un sistema de comportament estructurat és clar que el desenvolupament del joc pròpiament dit, no pot començar fins que els rols que integren el seu funcionament hagin estat atribuïts, i fixats, si cal, els punts de partida de cadascun dels jugadors i el torn d'intervenció. És aleshores quan el desenvolupament del joc comença realment. Per tant la fase preliminar del joc comprèn:

1. La constitució del grup de jugadors (àmbit d'ús de les fórmules d'invitació).
2. L'atribució de rol i de torn (àmbit d'ús dels fraseologismes de reserva del dret de rifar i dels procediments d'eliminació i les seves respectives cançonetes).

Cadascuna de les parts d'aquesta fase preliminar del joc constitueix un àmbit contextual per a l'ús d'una gamma de recursos folklòrics d'ordre gestual o verbal.

Vaig a mostrar algunes fórmules específiques que corresponen a cadascun dels apartats anteriors.

1. Una de les fórmules d'invitació al joc que empren a l'Escola, quan hi ha dos o tres infants que desitgen jugar en un joc concret i necessiten més companys, aleshores aquest petit grup inicial, s'enllaça pel coll o per les espatlles formant una fila i recorre el pati en totes direccions entonant sense parar una de les següents cantarelles:

Adagio ~~Andante~~ QUIEN QUIERE JUGAR A ... ?

¿Quién quie-re ju-gar a se-ño-ri-tas?

The image shows a musical score on a single staff with a treble clef and a 7/8 time signature. The melody consists of a series of quarter notes and eighth notes, ending with a double bar line. Below the staff, the lyrics are written in Spanish: '¿Quién quie-re ju-gar a se-ño-ri-tas?'. The tempo marking 'Adagio' is written above the staff, and 'Andante' is crossed out with a diagonal line.

- a) "¿Quién quiere jugar a...?"
"Qui vol jugar a...?"
- b) "¿Quién quiere jugar con nosotros?"
"Qui vol jugar amb nosaltres?"

Aquestes cantarelles les acostumen a recitar en castellà, però alguna vegada si el grup inicial és de parla catalana ho fan en aquesta llengua. Els companys que ho senten i s'animen a participar en el joc, s'agafen pel coll o per les espatlles a un dels jugadors dels dos extrems i tot el rengle alhora continua cantant la mateixa melodia.

2. Pel que respecte a l'atribució de rol i de torn, primer definiré el que entenc per rol i per torn.

El rol és el paper que a un jugador o a un grup de jugadors els correspon desenvolupar i entorn del qual gira tota la dinàmica del joc.

El torn és l'ordre de participació en el joc.

Per l'atribució d'aquest rol o torn s'emprenen els procediments d'eliminació, per tant anomeno "procediments d'eliminació" el conjunt de pràctiques (verbals o no verbals) utilitzades com a procediment ordinari per a atribuir d'una manera imparcial:

- a) Els rols del joc (especialíssimament el de parar).
- b) El torn entre dos líders per triar jugadors per formar els respectius equips.
- c) El torn d'intervenció en el joc.

Els procediments d'eliminació poden ésser: d'eliminació instantània (procediments gestuals) que es realitzen entre dos participants o entre més de dos participants i d'eliminació progressiva (cançons eliminatives) que es realitzen entre més de dos participants.

Els factors presents en els procediments d'eliminació són l'atzar, l'habilitat dels participants i la sorpresa, amb una distribució que no sembla casual.

a) Tots tres factors intervenen en els procediments d'atribució del rol de parar, quan aquest és individual.

b) En el cas que el rol de parar sigui col·lectiu (un equip amb el mateix nombre de components que l'altre equip i amb les mateixes capacitats), per adjudicar-lo cal establir un doble procediment: els dos líders es destrien per establir qui comença el torn de la tria de jugadors per formar els equips, i després es tornen a destriar per establir quin dels dos equips exerceix el rol de parar. En aquest segon cas els procediments d'eliminació es basen exclusivament en l'atzar.

c) Si es vol jugar a un joc en el que cal establir un torn d'intervenció, els factors presents són l'atzar i l'habilitat, però no la sorpresa.

Tot això queda expressat gràficament en l'esquema sobre els factors dels procediments d'eliminació i la seva relació amb l'atribució del rol, torn i torn d'inter-
venció (ordre).

FACTORS DELS PROCEDIMENTS D'ELIMINACIÓ

1) ELIMINACIÓ INSTANTÀNIA

Entre dos participants	a) Formes basades en l'atzar	ROL	TORN	ORDRE
	"Pares y nones"		X	
	"Piedra, papel y tijera"		X	
	"Los quince" o "Los doce"		X	
	"Oro y plata"		X	
	"Cara o cruz" o "Pan y vino"		X	
	"Esconder la piedra en la mano"		X-	
Entre més de dos participants	"El burro y los puños"	X		
	"Los palillos"	X		X
	"Liar la cuerda o la goma en el brazo"	X		
	"Coger piedras"	X		
	b) Formes basades en l'atzar, l'habilitat i la sorpresa			
"La carrera"	X		X	
"Salir de la vía"	X			
"Las chinas"	X		X	
"Tirar a raya"	X		X	
	c) Formes basades en la sorpresa			
	"El cuento chino"	X		
	"La carrera de los muertos"	X		

2) ELIMINACIÓ PROGRESSIVA

a) Formes basades en l'atzar			
Cançonetes eliminatives	X		
Procediments numèrics	X		

Les cançonetes eliminatives les empren especialment les nenes i a l'Escola l'operació d'executar aquestes cançonetes, s'anomena "rifar".

El jugador que vol rifar diu "Yo rifo", però es pot donar el cas que un altre jugador també ho vulgui fer, i es podria establir una petita discussió entre ells, aleshores per evitar aquest fet, el que vol rifar pot reservar-se el dret de fer-ho dient un dels fraseologismes propis del "Dret infantil" i d'aquesta manera priva que un altre s'hi oposi, sota pena de parar.

Són els següents:

- a) "Rifo; el que me quite la palabra, para".
- b) "Al rojito vivo; el que me quite la palabra, para".
- c) "El que me quite la palabra para; al rojito vivo".
- d) "Rifo; quién me quite la palabra de Dios, mata a Dios con un cuchillo".

Quan els jugadors "rifem" acostumen a estar drets i formen un cercle o semicercle; el que "rifa" amb el dit índex de la seva mà dreta assenyala, o toca el pit, als companys un per un i per ordre, a la vegada que va cantant una cançoneta, aquell a qui toca la darrera síl·laba queda eliminat ("se salva") i surt del grup.

Introdueixo la paraula "ictus" per denominar cadascun dels cops de mà amb què s'assenyala un jugador, els ictus es corresponen amb el(s) temps fort(s) dels compassos de les cançonetes.

Abans de començar la cançoneta el jugador que rifa acostuma a dir la paraula "Plom" una sola vegada o bé tres vegades acompanyant-se d'una o tres sacsejades, respectivament, de la mà dreta. A gust del que rifa aquests "Plom" poden comptar o no, si l'incorporen a la cançoneta, en aquest cas la forma té uns ictus supernumeraris, i en el cas que aquest "preludi" inicial no compti, funciona amb valor demarcatiu, com a indicador que és a punt de començar l'operació de rifar.

El sistema de "rifar" més utilitzat és començar pel jugador que es troba situat a l'esquerra del que rifa i seguir d'esquerra a dreta, el darrer jugador en comptar-se és el que rifa. Cada vegada que es recita la cantarella s'elimina un jugador, el qual està salvat i per tant en lloc de fer una sola recitació i saber qui para, cal procedir a fer tantes recitacions menys una, com jugadors hi ha, el darrer jugador és el que realitzarà el rol ingrat.

Quant a la composició de les cançonetes, a primera vista sobta la seva mobilitat textual, però si s'examina detalladament els textos es veu que la variació textual utilitza uns mòduls perfectament tipificables d'acord amb el nombre d'ictus, el tipus d'elocució o la longitud de les clàusules.

Els mòduls de les cançonetes del nostre corpus són els següents:

a) **Preludi:** té una funció demarcativa en general i molt sovint no entra en el còmput d'ictus. La seva presència és totalment aleatòria.

b) **Nucli:** és el que determina la cançoneta.

c) **Enumeració:** són elements concomitants als nuclis que les introdueixen.

d) **Cauda:** es pot presentar darrera del nucli: "Dis, tris, tras!", "Pim, pom fuera!". És un element bastant estable de les cançonetes, i pot fins i tot estar soldat lingüísticament al nucli.

e) **Prolongacions:** correspon a seqüències rítmiques de 2 ictus (i aquest fet les distingeix essencialment dels nuclis) o bé a clàusules escandides sil·labejadament.

El total de cançonetes eliminatives recollides a l'Escola és 25, els seus títols es troben en la taula del nombre d'ictus.

Si ens fixem en el contingut d'aquestes cançonetes es veu que els nuclis funcionals són de dues menes:

a) Les sèries numèriques

b) La idea d'exclusió

En les sèries numèriques els mecanismes d'atracció fonètica són clars com en:

- "En un café se rifa un gato.
¿A quién le toca el número cuatro?"
- "En la casa de Pinocho
sólo cuentan hasta ocho."

La idea d'exclusió es vehicula de maneres molt variables. Els mots que la representen regularment són el substantiu **salida**, els verbs **salir**, **parar**, adverbi **fuera** i els pronoms personals **tú** i **usted** en posició terminal. En d'altres casos el pronom personal és la resposta òbvia de la pregunta **quié**n?

2. EL NOMBRE D'ICTUS

Dono a continuació la taula del nombre d'ictus per cançoneta:

Núm.	Títol	Pr.	N	E	C	P	C	Mín.	Màx.
1	"Voy en moto"		15	4				19	
2	"En un café se rifa un gato"		8	4		4		12	16
3	"Pinto, pinto, golgorito"		8	5				13	
4	"El lechero"		6	5		10		11	21
5	"En la casa de Pinocho"		8	8				16	
6	"Don Quijote de la Mancha"		16					16	
7	"Pito, pito, golgorito"		20			33			53
8	"Un gato se tira a un pozo". 1)		11			4	3	18	
9	Un carret de fil	3	6					6	9
10	"Uni, doni"		20			2		20	22
11	"Diego, Diegazo"		16					16	
12	"Paco de Paco"		8					8	
13	"Una plata d'enciam".		32					32	
14	"Un gato se tira a un pozo" (2)		19		3	20		21	39
15	"Una mosca puñetera" (1)		8		3	4		11	15
16	"Pito, pito, colorito"		12		5	18		17	35
17	"En la barca de Noé"		16					16	

Núm.	Títol	Pr.	N	E	C	P	C	Mín.	Màx.
18	"Pipi Lanstrumpf"	1	16		9			17	26
19	"Tengo una mona tonta"		19					19	
20	"Un avión a reacción"	3	13					13	16
21	"Una mosca puñetera" (2)		8		5	9		22	
22	"Tengo un tío mejicano"		16		3			19	
23	"En un tapé"		4		3			7	
24	"Una bola de algodón"		10+x					10+x	
25	"Un avión tira una bolita".		40+x					40+x	

(Pr = Preludi; N = Nucli; E = Enumeració; C = Cauda; P = Prolongació;
Mín. = Nombre mínim d'íctus; Màx. = Nombre màxim d'íctus).

MOSTRA DE PROCEDIMENTS D'ELIMINACIÓ

El corpus de procediments d'eliminació vigents a l'Escola són 43 en total: 16 de gestuals, 2 numèrics i 25 verbals. Ara ofereixo la següent selecció:

- 1) **Procediments gestuals** (són d'eliminació instantània)
 - Realitzats entre dos jugadors. "Pares y nones".
 - Realitzats entre més de dos jugadors. "Tirar a raya".
- 2) **Procediments numèrics** (són d'eliminació progressiva)
 - A trenta i l'ou.
- 3) **Procediments verbals** (són d'eliminació progressiva).
 - "El lechero vendre leche".
 - Una plata d'enciam.
 - "Un gato se tira a un pozo".
 - "Un avión tira una bolita".

"PARES Y NONES"

Dos jugadors situats un enfront de l'altre, cadascun amaga el seu puny dret darrera de l'esquena i al mateix temps un elegeix Parells i l'altre Senars, a la veu de "Ya!" pronunciat per un dels dos jugadors o per un tercer, ambdós presenten el seu puny amagat, desplegant un cert nombre de dits. Guanya el jugador que ha encertat el resultat; el còmput de dits, segons els grups, es realitza de la forma següent:

- 1) Sumen el total de dits que han tret els dos jugadors i observen si el resultat és parell o senar.
- 2) Enumeren els dits, al primer li diuen "Pares", al segon "Nones", al tercer "Pares"..., amb aquesta enumeració el resultat final és invers al real.

Els casos de conflicte entre els jugadors que empren el primer sistema i els que utilitzen el segon, es resolen per arbitratge del líder "Nosotros lo hacemos así".

REFERÈNCIES

- Avedon and Sutton-Smith, pp. 65-66 (Odd-and-even).
- Opie, p. 28 (Odds and evens).
- Serra Boldú, p. 545 (Morra jugada a pares o nones).
- Amades, p. 112 (A parells i senars).
- Iglesias, p. 131 (La morra jugada a parells i senars).
- Portella, p. 8 (A parells i imparells).

Tots aquets autors fan referència al sistema núm. 1.

“TIRAR A RAYA”

És un joc d'habilitat que s'empra per atribuir rol individual o establir torn d'intervenció entre els jugadors; és especialment usat per determinar l'ordre de participació quan es vol jugar a bales, i consisteix en el següent:

Es traça una línia recta a terra i des d'una certa distància (uns deu passos) que és marcada per una altra línia, s'ha de tirar la pedra (que acostuma a ésser plana), en el cas del joc de bales, es tira una bala; cadascú tira la seva, i el que la deixa més a la vora de la ratlla és el primer i l'ordre successiu s'estableix segons proximitat a aquesta línia, si la pedra o la bala la sobrepassa, aquest jugador serà el darrer, en cas d'haver-hi empat entre dos jugadors, aquests tornen a tirar-la per desempatar.

REFERÈNCIA

- Antoni Pou, p. 44 (núm. 39), p. 47 (núm. 44), p. 93 (núm. 99), p. 102 (núm. 109), p. 104 (núm. 111).

A TRENTA I L'OU

Els jugadors es col·loquen drets i formen rotllana, un d'ells rifa i comença a comptar interiorment: “Un, dos, tres...”, acompanyant-se d'un moviment rítmic de la mà dreta. Quan un del grup diu: “Basta!” continua la numeració en veu alta fins el número trenta, i després diu “L'ou”, a la vegada que va assenyalant, un per un i per ordre els companys i a cada jugador li correspon un número. Al qui li toca el mot “L'ou” queda eliminat i surt del grup.

Es repeteix la mateixa rifa fins que resta un sol jugador, que ha de fer el rol ingrat del joc.

Si “L'ou” toca al que rifa, des d'aquell moment no es comptarà més, però continuarà rifant.

De vegades per anar més ràpid, estableixen que al qui li toqui “L'ou”, para. (El títol d'aquesta rifa sempre el diuen en català).

"EL LECHERO VENDE LECHE"

Allegro

El le - che-ro ven-de le-chea ven-ti - cin-co. Un, dos,
 tres, cua-tro, cin-co. Man - sa-na po - dri-da, en-
 tra-y sa-li-da. La va-ca le-che-ra, que po-ne la le-che en
 la ca-rre - te-ra.

"El lechero vende leche a veinticinco.	2
Un, dos, tres, cuatro, cinco.	4
Manzana podrida, entrada y salida.	6
La vaca lechera, que pone la leche en la carretera".	8

UNA PLATA D'ENCIAM

Allegro

U-na pla-ta d'en-ci-am, ben a-na - ni-da, ben a-na-
 ni-da, u-na pla-ta d'en-ci-am ben a-na - ni-da u-bo-lij

sal. Su-ca-rem un tros de pa, perqui to-qui, perqui to-qui, m-ca-

rem un tros de pà, perqui to-qui a pa-rar.

Una plata d'enciam,
ben amanida, ben amanida,
una plata d'enciam,
ben amanida amb oli i sal. 2
Sucarem un tros de pa,
per qui toqui, per qui toqui,
sucarem un tros de pa,
per qui toqui a parar.

REFERÈNCIES

- Aureli Capmany, P. 16 (Una plata d'ensiam).
- Maspons i Labrós, p. 25 (Una plata d'ensiam).

"UN GATO SE TIRA A UN POZO"

Allegro
Un ga-to se ti-ra a un po-zo la tri-pa se le sa-lió a co-

mer, a co-mer, a co-mer ne-lo-co - tón. Yo

ten-gou-a cin-ta bla-ca, té tie-res la cin-ta a - sul, oh-ta

blan-ca, cin-ta azul, dí-ce mi a - bue-lo que sal-gas tú.

- (2) "Un gato se tira a un pozo
 la tripa se le salió 2
 a comer, a comer, 4
 a comer melocotón. 6
 Yo tengo una cinta blanca, 8
 tú tienes la cinta azul,
 cinta blanca, cinta azul,
 dice mi abuelo que salgas tú".

"UN AVIÓN TIRA UNA BOLITA"

Allegro
 Un a - vión ti-ra una bo - li - ta y e - sa bo -
 li - ta ¿Dón - de fue a pa - rar: Bur - gos, Fran - cia u o - tra ca - pi - tal
 co - mo Por - tu - gal? Huel - va ¿Por ca - sua - li -
 dad ni - ño o ni - ña has i - do a Huel - va? Sí.

- A: Un avión
 tira una bolita 2
 y esa bolita
 dónde fue a parar: 4
 Burgos, Francia
 u otra capital 6
 como Portugal.

B:	Huelva.	
A:	¿Por casualidad niño o niña has ido a Huelva?	8 10
C:	Sí”.	

VARIANTS:

a) 3-4: ¿Francia, Italia u otra capital / o quizás a Portugal?

b) En la segona variant la fórmula pot prolongar-se:

A:5: “En la capital tengo un tío
que es marintero
que siempre que puede
me da un caramelo,
chupa que te chupa
que requechupa”.

En aquesta variant queda salvat el jugador en qui acaba la cançó.

A l'Escola és poc utilitzada.

NOTA

En la cançoneta “Un avión tira una bolita” el que rifa fa una pregunta i el jugador que li toca respondre ha de dir el nom d'una població on hagi estat, el que rifa continua la recitació a partir del jugador següent i al qui pertoca la darrera síl·laba ha de respondre:

1.— “**Sí”**, en el cas que sigui veritat que hi hagi estat i aleshores es salva.

2.— “**No”**, en el cas que no hi hagi estat i aleshores es salva el jugador que ha dit el nom de la població.

Aquesta cançoneta segueix el mateix procés que “Una bola de algodón” i ambdues requereixen una resposta veritable.

Cal aclarir que alguns grups de jugadors acaben la cançoneta en el mot “Portugal” i el jugador que li correspon la darrera síl·laba queda salvat i surt del grup.

REFERÈNCIA:

— Opie, p. 60.

LLISTA DE REFERÈNCIES

La bibliografia teòrica amb valor científic sobre el joc infantil als Països Catalans (i a Espanya) és minsa tant en llengua catalana com en les altres llengües de la Península; i pel que respecte a les llengües estrangeres el material no és fàcilment assequible i presenta un caràcter massa ampli o no coincideix amb el que investigo. En aquestes

condicions he hagut de renunciar a establir una bibliografia, la redacció de la qual hauria constituït ja una altra tesi de llicenciatura. La llista que segueix té, doncs, l'únic propòsit d'agrupar les referències a les obres utilitzades.

AMADES, Joan: *Folklore de Catalunya, III: Costums*. Barcelona, Editorial Biblioteca Selecta 1969.

AVEDON, Elliott M. & Brian Sutton-Smith: *The Study of Games*. Rept. Huntington, N. Y.: Robert E. Krieger Publishing Company 1979 (1971).

BATALLER CALDERÓN, Josep: *Els jocs dels xiquets al País Valencià*. València: I.C.E. 21979.

BAUCOMONT, Jean & al. *Les comptines de langue française*. Collection "P.S.", Paris: Seghers 21984 (1961).

BRAILOIU, Constantin: *Problems of ethnomusicology*. Trad. A. L. Lloyd. Cambridge: Cambridge U.P. 1984.

BREWSTER, Paul G.: *American Nonsinging games*. Norman: University of Oklahoma Press 1953.

CAPMANY, Aureli, & Mn. Francesc BALDELLÓ: *Cançons i jocs cantats de la infantesa*. Col·lecció Minerva XLII, Barcelona: Editorial Políglota 1923.

CRIVILLÉ, Josep: *Música tradicional catalana, I: Infants*. Barcelona: Clivis 1981.

CHATEAU, Jean: *L'enfant et le jeu*. París: Les éditions du Scarabée 1954. Cito per la trad. esp.: *Psicología de los juegos infantiles*. Colección Biblioteca de Cultura Pedagógica, Buenos Aires: Editorial Kapelusz 1973.

GOMME, Alice B.: *The traditional Games of England, Scotland, and Ireland*. Introduction by Fr. Damian Webb O.S.B. Rept. N. Y.: Thames and Hudson 1984 (1894-98).

HERRON, R. E., & Brian Sutton-Smith: *Child's Play*. Rept. Florida: Robert E. Krieger Publishing Company 1982 (1971).

IGLESIES, Josep: *Jocs tradicionals de brivalla i de joventut de Reus*. Reus: Associació de Estudis Reusens 1977.

MASPONS i LABRÓS, Francesc: *Jocs d'infants*. Col·lecció Popular Barcino XXXIX, Barcelona: Editorial Barcino 31933 (1874).

OPIE, Iona, & Peter Opie: *Children's games in street and playground*. Oxford: Oxford University Press 1969.

PORTELLA COLL, Josep: *Jocs populars (II): Jocs esportius i de provatures*. Jocs recollits per J. Pons Gener, F. Salord, i J. Portella. Quaderns de Folklore 15-16. Ciutadella: Col·lectiu Folkloric Ciutadella 1984.

POU, Antoni: *Jocs populars*. Palma de Mallorca: Editorial Moll 1980.

ROLLAND, E.: *Rimes et jeux de l'enfance*. Les Littératures Populaires de Toutes les Nations XIV, Paris: Maisonneuve et Cie., Editeurs 1883.

SERRA BOLDÚ, Valerio: *Folklore infantil*. Dins F. Carreras i Candi (ed.), *Folklore y costumbres de España*; (vol. II), pp. 537-597. Barcelona: Editorial Alberto Martín 1931.

CONCLUSIONS

L'objecte d'aquest treball era l'estudi de la fase preliminar del joc infantil i com a Professora d'E.G.B. del Centre "Mossèn Ramon Bergadà" de Constantí, vaig considerar que era el lloc adient per desenvolupar aquesta tasca i així ho vaig realitzar.

En aquest extracte de la tesi he establert l'àmbit d'anàlisi del que jo anomeno "fase preliminar del joc" (constitució del grup de jugadors, atribució de rol i de torn) i els gèneres que hi tenen cabuda (fórmules d'invitació, procediments d'eliminació, amb alguns dels fraseologismes consegüents). Resumint es tracten els següents apartats:

- Presento els conceptes de "rol", "torn" i "ordre" d'intervenció en el joc.
- Assenyalo els factors que intervenen en els procediments eliminatius utilitzats per atribuir-los (atzar, habilitat i sorpresa).
- Els tipus (instantanis o progressius) a què responen.
- Expresso analíticament les parts de què consten les cançonetes eliminatives (Preludi, Nucli, Enumeració, Cauda i Prolongació).
- Indico el contingut de les cançonetes.
- Ensenyo una mostra de 7 procediments d'eliminació d'un total de 43 de què consta el corpus estudiat.
- Per finalitzar incorpore la llista de referència.